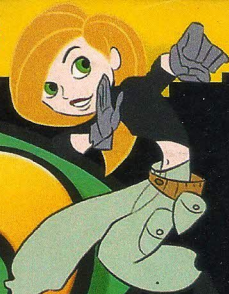
PIADAS • CURIOSIDADES • QUADRINHOS
Abril
R$ 8,95
Ano 6
Nº 312
2/3/2006
RECREIO
LUNÁTICOS À SOLTA!
Eles têm visão de raio laser, audição biônica, teletransporte e atiram ovos nos inimigos. Conheça os novos super-heróis da TV
PROMOÇÃO TORCIDA ABRIL NA ALEMANHA
ISSN 1517-7467
GRÁTIS
FUT LOUCOS
1 jogador
1 lançador
1 bola
COALA
Parece um urso, mas não é. Saiba tudo sobre ele
WINNING ELEVEN 9
Entre em campo e detone os adversários no PSP
www.RECREIOONLINE.com.br

Henkel

Pritt

RECREIO

CAPA: DIVULGAÇÃO

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

QUAIS AS PRIMEIRAS CÉDULAS DE DINHEIRO EXISTENTES NO BRASIL?

Alexandre Santos Schalch
Por e-mail

O primeiro papel que teve valor de dinheiro surgiu em 1722. Quando o órgão do governo português que controlava a mineração em Minas Gerais não tinha moedas de metal para pagar as despesas, usava bilhetes, que eram trocados por moedas depois. As cédulas só entraram em circulação no país em 1810, quando o Banco do Brasil começou a emitir bilhetes pagáveis ao portador, ou seja, quem tivesse esses papéis poderia trocá-los por moedas. Essas primeiras cédulas tinham o valor de 30 mil réis.

POR QUE TEMOS DE TIRAR O APÊNDICE QUANDO ELE DÓI?

Augusto Souto
Por e-mail

O apêndice é uma espécie de bolsinha, de cerca de 7 centímetros, que fica no final do intestino grosso. Não se sabe com certeza qual a função desse órgão, mas ele pode inflamar e aí incha bastante. Isso causa dores fortes na barriga, perto do umbigo, e é preciso fazer uma cirurgia para retirá-lo porque não é possível tratar essa infecção com remédios.

VOCÊ SABIA QUE...

- Os tigres dormem cerca de 16 horas ao longo de um dia? Já as girafas dormem apenas duas horas! Para o organismo das pescoçudas, esse tempo é suficiente para que elas descansem tudo o que precisam.

Ilustrações STEFAN

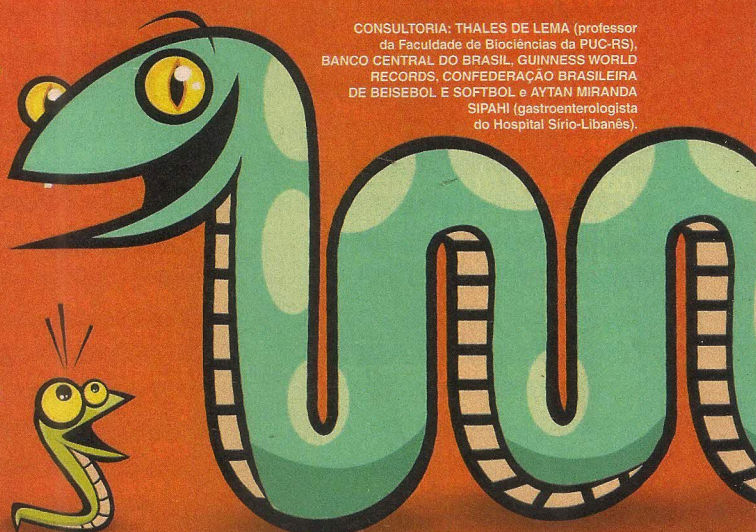
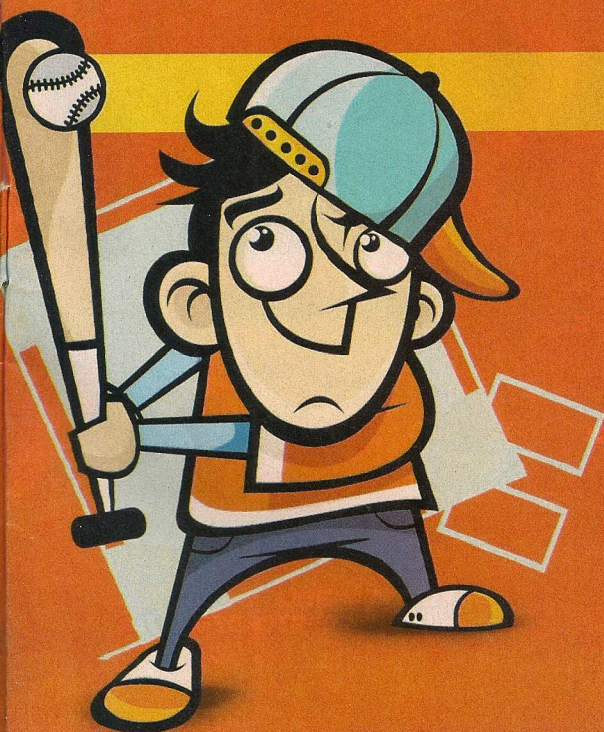
QUEM TEVE A IDÉIA DE CRIAR O LIVRO DOS RECORDES?

Nei
Patrocínio – MG

Foi Sir Hugh Beaver, diretor da fábrica de cerveja irlandesa Guinness. Um dia, ele e seus amigos queriam saber qual o pássaro mais rápido da Europa. Sir Hugh percebeu que um livro com respostas para perguntas como essa seria um sucesso. Daí, contratou os pesquisadores Norris e Ross McWhirter para reunir várias curiosidades e, em 1955, foi lançado The Guinness Book of Records (O Livro Guinness dos Recordes). Hoje, a obra é publicada em 37 línguas.

QUANTO TEMPO A ANACONDA VIVE? ELA CRESCE ATÉ MORRER?

Gabriel G. Germano
Por e-mail

Essa cobra, também conhecida como sucuri, tem a capacidade de crescer a vida toda. Os cientistas não sabem qual o tamanho máximo que ela pode atingir, mas a maior já encontrada tinha quase 11 metros. Ninguém tem certeza de quanto tempo ela sobrevive na natureza, mas há registros de sucuris que viveram até 30 anos em cativeiro.

CONSULTORIA: THALES DE LEMA (professor da Faculdade de Biociências da PUC-RS), BANCO CENTRAL DO BRASIL, GUINNESS WORLD RECORDS, CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BEISEBOL E SOFTBOL e AYTAN MIRANDA SIPAHI (gastroenterologista do Hospital Sírio-Libanês).

ONDE E QUANDO FOI INVENTADO O JOGO DE BEISEBOL?

Heitor Barros, 10 anos
Recife – PE

Em 1907, um grupo dos Estados Unidos estabeleceu que o esporte foi inventado por Abner Doubledav, nos Estados Unidos, em 1839. Porém, há historiadores que dizem que o beisebol já existia antes e nasceu do críquete, um jogo praticado na Inglaterra. Outros pesquisadores afirmam que o esporte surgiu na Inglaterra, no século 19. As regras usadas hoje em dia tornaram-se oficiais em 1845, quando o americano Alexander Cartwright Junior colocou-as no papel.

Saiba mais sobre os poderes da turma do novo desenho Lunáticos à Solta.

HERÓIS DO FUTURO

Repare nos heróis deste novo desenho. Dois deles têm orelhas enormes... Outro tem uma bocarra cheia de dentes pontudos... Será que você não os conhece de algum lugar? A turma dos Looney Tunes ganhou descendentes radicais que surgem em uma surpreendente aventura no desenho Lunáticos à Solta.

Eles vivem no planeta Acmetrópolis e estão no ano de 2772. O visual dessa turma é totalmente tecnológico. Eles têm cara e roupas de super-heróis e desta vez não estão a fim de brincadeira. Tudo porque um meteoro atingiu seu planeta. Nada foi destruído, mas o impacto gerou ondas de energia poderosíssimas que fizeram com que certos habitantes ganhassem habilidades fora do comum, como capacidade de teletransporte, visão laser e audição biônica.

Com esses poderes, a turma foi escolhida para proteger Acmetrópolis de fenômenos estranhos, como terremotos e um iceberg gigante que ameaça iniciar uma nova era glacial. Isso sem falar em vilões bizarros, como robôs vikings, uma mulher que quer mergulhar Acmetrópolis na escuridão, o dono de um circo com animais mutantes e cientistas loucos.

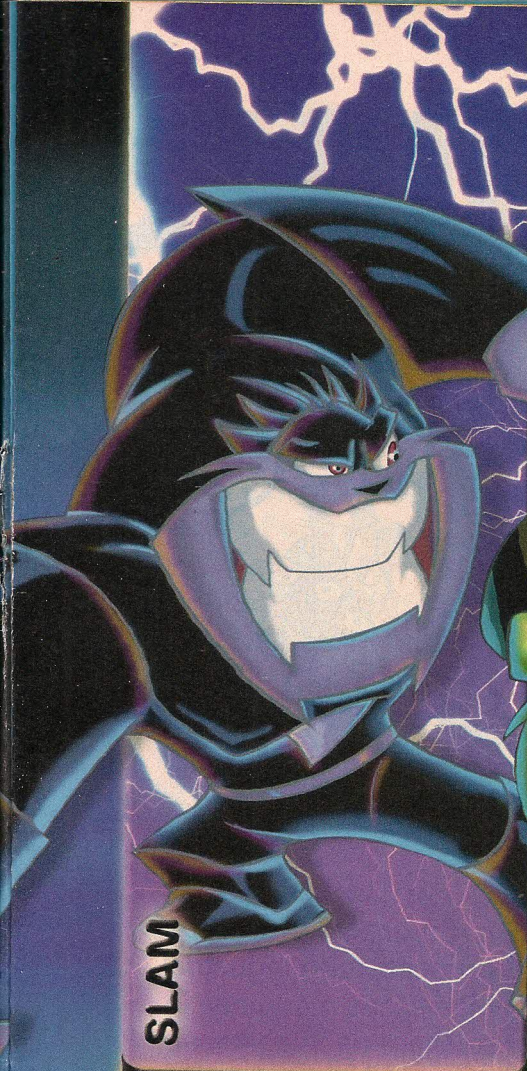
Para enfrentar esses e outros perigos, os heróis usam táticas e equipamentos avançados. Além do poder natural de cada um, eles têm a ajuda do Coiote, que, seguindo a tradição criativa dos antepassados, adora inventar acessórios e ferramentas para os companheiros.

O Coelho Ace, Slam da Tasmânia, Reve Runner, Pato Perigo, Coiote Tec e a Coelha Lexi são tão pirados quanto seus ancestrais. E o mais legal é descobrir como vão realizar missões de heróis, desvendar mistérios e salvar o mundo, já que a grande especialidade dessa galera é mesmo fazer bagunça!

O desenho **Lunáticos à Solta** é exibido às 12h30 e às 21h30 aos sábados no canal Cartoon Network.

Texto ▸ JULIA MOIÓLI
Design ▸ FÁBIO BERTOLOZZI

A turma ganhou poderes e usa a tecnologia para salvar seu planeta.

FICHA COMPLETA
ACE
O líder do grupo é especialista em artes marciais. Sossegado, sempre arruma um jeito de fazer tudo dar certo. Tem visão de raio infravermelho capaz de queimar seus inimigos, e conta com sua infalível sorte, como seu antepassado.
PATO PERIGO
Adora ser o centro das atenções e quer ser famoso. Ou seja, não é muito diferente de Patolino. Seus poderes são incríveis (apesar de atrapalhados). Ele pode se teletransportar por curtas distâncias e criar ovos mágicos para atirar contra os inimigos.
LEXI
Ela é habilidosa, sabe tudo sobre ginástica e se dá bem nas acrobacias. Mas seus pontos fortes são mesmo a audição hipersensível (graças a ela, ouve qualquer sussurro) e a capacidade de controlar objetos com o poder de sua mente.
ÁLBUM DE FAMÍLIA
A turma dos Looney Tunes foi criada para desenhos de cinema entre 1939 e 1960. Depois, fez muito sucesso na TV, ganhou uma versão só com bebês e conquistou o mundo. Confira imagens de outros tempos.
Papa-Léguas
Lola
Patolino
Taz
Coiote
Pernalonga

SLAM

Ele tem muita força e consegue rodar ainda mais rápido do que antes, formando um tornado que carrega tudo. Nem precisa dizer que ele é fera em destruição. Mas é um herói justo e sabe que só pode usar isso para defender o mundo de terríveis vilões.

COIOTE TEC

Superinteligente, calcula e planeja cada ação e é um brilhante estrategista. Quando se concentra, levanta objetos e conta com poderes regenerativos quando se machuca. É um grande inventor e até cria engenhocas que funcionam de verdade.

REVE RUNNER

Corre em alta velocidade e tem um radar mental para localizar e perseguir inimigos. Além disso, voa muito bem. Ele fala tão rápido quanto corre e é bem difícil entender o que ele diz. Mas os discursos nunca foram o forte da família.

FAÇA O SEU!

Junte fotos antigas suas, de amigos e de pessoas de sua família e coloque em um álbum. Observe os lugares onde foi tirada cada foto, veja as mudanças que ocorreram com as pessoas e, se quiser, faça etiquetas com comentários divertidos.

Depois crie um desenho bem legal mostrando você e essas pessoas no futuro. Capriche nas roupas e nos detalhes do visual e do cenário.

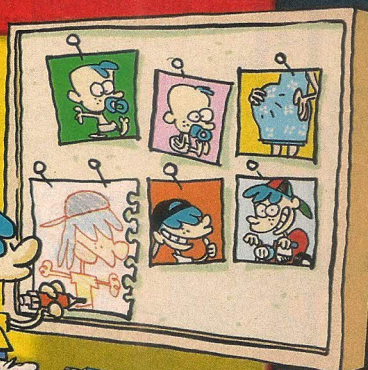
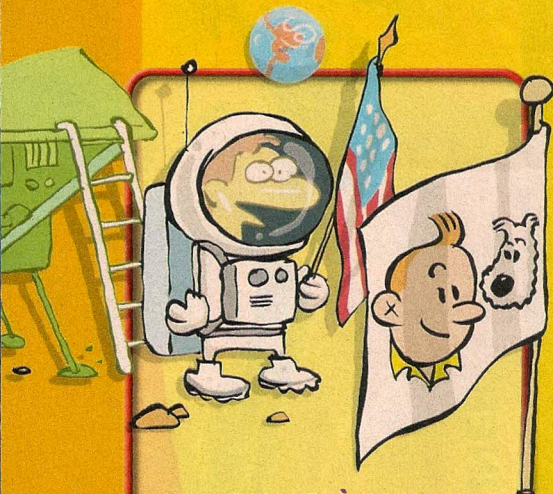



ILUSTRAÇÃO: JEAN GALVÃO

Entre no site da RECREIO e confira a ficha dos Looney Tunes.

DE OLHO

Texto › CLÁUDIO FRAGATA
Design › ROGÉRIO MAROJA
Ilustrações › JEAN GALVÃO

Você já imaginou como vai ser o mundo n... artistas imaginaram coisas que pareciam...

RUMO À LUA

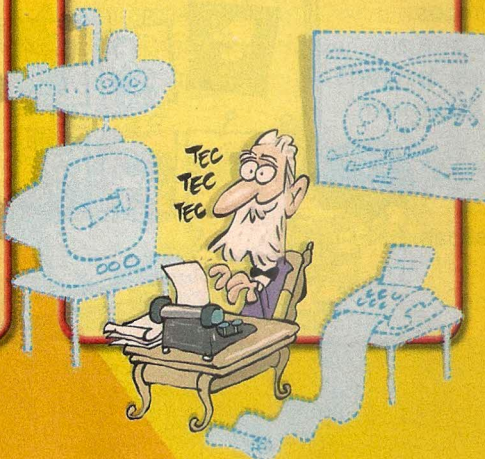
Tintim, personagem de quadrinhos criado pelo belga Hergé, pisou na Lua 19 anos antes dos americanos Neil Armstrong e Edwin Aldrin, astronautas reais que viajaram até lá.

Em **Rumo à Lua**, o herói e seu cão Milu, usando capacetes e roupas espaciais, embarcam num foguete e andam pelo solo lunar depois de uma viagem incrível. A aventura começou a ser publicada em 1950, na revista Tintim, e depois virou livro. O sucesso foi tanto que um astrônomo propôs que um planetóide descoberto na época (o Nº 1652) fosse batizado com o nome de Tintim.

IMAGINAÇÃO PODEROSA

Mesmo vivendo no século 19, o escritor francês Júlio Verne imaginou as máquinas e o modo de viver das pessoas do futuro. Ele previu a criação de invenções como o fax, a televisão, o helicóptero e o submarino nuclear.

Mais de 100 anos antes de o homem chegar à Lua, ele descreveu uma viagem espacial no livro **Da Terra à Lua**. Na história, o foguete parte da Flórida, mesmo lugar de onde, anos depois, foi lançada a nave Apollo 11, que levou os astronautas à Lua pela primeira vez.

Santos Dumont dizia que foram os livros de Verne que despertaram nele o interesse por máquinas voadoras.

IDÉIA ANTIGA

Só em 1961 foi feito o primeiro robô industrial. Mas essas máquinas já existiam na imaginação humana bem antes. Em 1926, o filme **Metrópolis** mostrava cenas futuristas com um humanóide metade máquina, metade mulher.

E, em 1950, o escritor Isaac Asimov publicou o livro **Eu, Robô**, que trazia histórias sobre seres mecânicos construídos pelo homem e que eram capazes de pensar e realizar várias tarefas. O mesmo escritor escreveu depois as leis da robótica, prevendo a necessidade de estabelecer regras para o relacionamento de homens e máquinas.

NO FUTURO

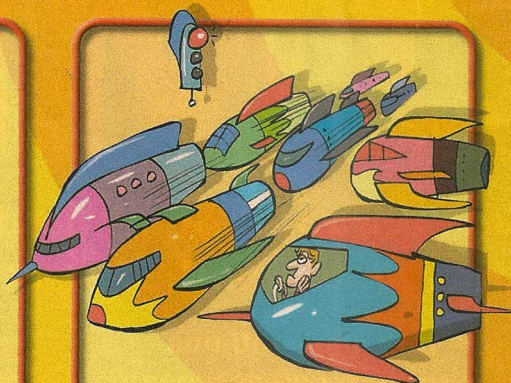
futuro? Há séculos que os homens fazem isso e muitos impossíveis na sua época. Confira algumas dessas previsões.

MÁQUINA DO TEMPO

No filme **De Volta Para o Futuro 2**, o personagem Marty viaja de 1985 para 2015 e encontra aparelhos de tecnologia avançada, como o fax, um videofone que mostra uma ficha das pessoas, parecida às do Orkut, telefones acoplados a óculos e scanners que identificam impressões digitais.

Há também carros voadores, garçons virtuais, skates flutuantes e até casacos que se ajeitam sozinhos no corpo. Mas o melhor do filme são as viagens no tempo. E será que um dia vamos poder passear no passado e no futuro? Só esperando para ver.

Você ainda não viu a roda-gigante sem rodas!

Uau! Skate sem rodinhas!

NASA EM QUADRINHOS

As aventuras em quadrinhos do herói **Flash Gordon**, criado por Alex Raymond em 1933, antecipavam as viagens interplanetárias, com naves velozes. No começo da corrida espacial, nos anos 1950, os cientistas da Nasa conseguiram encontrar diversas soluções aerodinâmicas para seus foguetes de verdade estudando as incríveis máquinas voadoras do herói.

E, por incrível que pareça, em 1934, o herói Flash disse que a Terra era azul vista do espaço. Em 1961, na primeira viagem espacial, o soviético Yuri Gagarin comprovou isso e até repetiu a frase do herói.

COISAS DE GÊNIO

O pintor **Leonardo da Vinci** era também inventor. Ele viveu entre 1452 e 1519 e criou projetos de aparelhos impossíveis de inventar em sua época. Muito do que ele imaginou só foi virar realidade no século 20. É o caso do *parafuso aéreo*, uma versão pioneira do helicóptero. O gênio bolou também asa-delta, escafandros e um pára-quedas. Há quem diga até que, pela maneira como ele usava efeitos de luz em seus quadros e experiências, teria previsto o raio laser e a fibra ótica. Com sua incansável curiosidade, Leonardo via o mundo como seria no futuro.

Texto ▸ JULIA MOIÓLI
Ilustrações ▸ CRIS EICH & JEAN-CLAUDE

QUANTO CIÚME!

Entenda melhor por que todo mundo tem esse sentimento e confira algumas dicas para não exagerar.

É muito legal ter um melhor amigo, daqueles que gostam das mesmas brincadeiras que a gente e estão sempre por perto. Ele é tão especial que, às vezes, se ele começa a fazer amizade com outros colegas, nos sentimos estranhos, chateados, com medo de perdê-lo. A mesma coisa pode ocorrer quando achamos que nossos pais estão dando mais atenção a uma outra pessoa e ficamos irritados. O nome disso é ciúme.

Nós não sentimos ciúme só das pessoas. Podemos sentir isso também com os objetos. Imagine que você ganhou um computador novinho e aí chega seu primo dizendo que precisa fazer uma pesquisa. Pode ser que você não ligue, vá fazer outra coisa e volte mais tarde. Mas também pode ser que você fique muito incomodado e até meio bravo porque estão usando suas coisas.

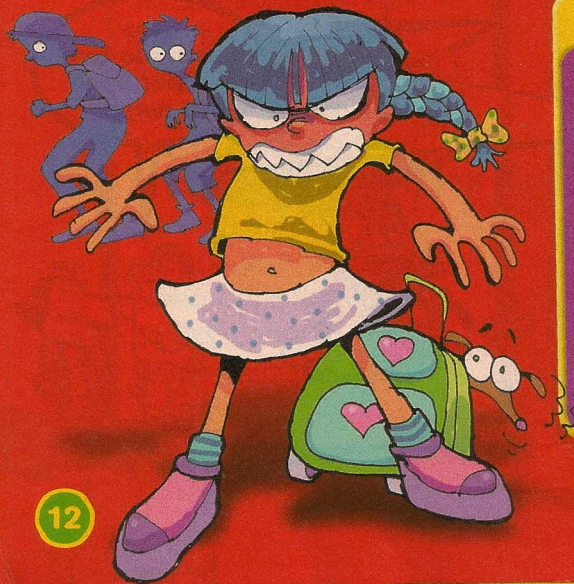
Sentir ciúme é normal e acontece com todo mundo. Duvida? Pergunte para seus amigos, seus irmãos e seus pais. Todos já passaram por isso.

Esse sentimento é comum quando gostamos muito de alguém ou de uma coisa. Mas pode se tornar um problema quando deixamos de fazer o que gostamos ou nos afastamos de outras pessoas por causa dele.

Se, por exemplo, seu amigo convida uma turma para jogar um novo game na casa dele e você decide não participar

SINAL VERMELHO!

É hora de parar e pensar melhor antes de ter uma crise de ciúme quando você:

- Não aceita gente diferente nas suas brincadeiras.
- Fica irritado quando seus amigos começam a fazer novos amigos.
- Não empresta games, CDs, revistas ou livros para ninguém.
- Não deixa ninguém tocar nas suas coisas.
- Quer a atenção dos seus pais só para você e não admite que sejam legais com os outros.
- Detesta que seus pais dêem presentes aos outros.

da brincadeira só porque não quer dividir as atenções com ninguém, está exagerando. E, se pensar direito, vai perceber que você mesmo sai perdendo. Afinal, quem ficou sem brincar? E quem deixou de fazer novos amigos? Foi você!

Ficar emburrado só porque sua mãe ajudou seu irmão na tarefa de casa ou porque ele ganhou um elogio de seu pai também não tem muito sentido. É claro que seus pais gostam dos dois.

Quando perceber que está exagerando no ciúme, você não precisa se sentir mal ou pensar que é a pior pessoa do mundo.

Respire fundo, conte até dez e tente refletir melhor. Converse com as pessoas, diga o que sentiu e, se for o caso, peça desculpas. Entender esse sentimento não é difícil para ninguém. O mais importante é não passar dos limites, ou seja: não emburrar e acabar se dando mal por ser ciumento demais.

MANUAL DE SOBREVIVÊNCIA

Confira algumas dicas para ajudar você a controlar o seu ciúme:

- Lembre-se de que, se você e seu amigo curtem a companhia um do outro, não há razão para achar que ele quer trocar de amigo.
- Seu amigo tem todo o direito de convidar outra pessoa para um passeio. Não leve isso muito a sério e procure outra diversão.
- É legal ter contato com várias pessoas diferentes. Quanto maior a turma, mais divertida ela vai ser.
- Se o seu irmão está usando mais seus brinquedos do que você, conversem e façam um acordo.
- Se você dividir suas coisas com outras pessoas, elas também vão querer dividir com você e a brincadeira vai ficar mais animada.
- Não fique chateado se os seus pais estão ajudando seu irmão. Ele também tem problemas. E, se ficar muito incomodado, fale com eles.
- Não fique emburrado se outra pessoa entrar na sua brincadeira.

CONSULTORIA: VERA CRISTINA SOUMAR (psicóloga de São Paulo).

SE O CIUMENTO NÃO É VOCÊ...

Em geral as pessoas sentem ciúme porque têm medo de perder a atenção das outras. Então, se você perceber que um amigo está assim, chame-o para um papo. Explique que notou como ele se sente e diga que não precisa se preocupar. Afinal, você quer fazer mais amigos e não trocar de amigos. Também é bom lembrar que uma pessoa muito ciumenta acaba não aproveitando brincadeiras e momentos legais!

As mesmas dicas valem se o ciumento é seu irmão. E, se as coisas se complicarem por causa de ciúmes, peça ajuda a seus pais e professores.

VOCÊ É CIU

Responda às perguntas e descubra.

1 Se liga para a casa do seu melhor amigo e o telefone só dá ocupado, você pensa:

- ● Ligo mais tarde, ele deve estar ocupado.
- ■ Com quem será que ele está falando?
- ◆ Se está tagarelando, ele deve ter um amigo mais querido do que eu.

2 Quando seu irmão viaja, você:

- ● Sente a maior saudade.
- ◆ Dá pulos de alegria, assim a atenção de seus pais é toda para você.
- ■ Aproveita para mexer nas coisas dele.

3 Qual sua reação se você é o único da turma que não recebe postais de um amigo que viajou?

- ◆ Não fala com ele.
- ■ Reclama quando ele volta.
- ● Não liga, pois sabe que isso acontece com todo mundo.

4 Qual sua reação se um colega pega emprestada uma caneta sua?

- ◆ Pega de volta e diz que não empresta.
- ● Empresta, afinal ele faria o mesmo.
- ■ Reclama, mas empresta.

5 Como você reage se vai à praia com um amigo e ele faz outras amizades?

- ◆ Fica muito bravo e briga com seu amigo.
- ● Procura se enturmar.
- ■ Fica de cara feia.

6 O que você faz quando um colega ganha um elogio da professora?

- ● Fica contente por ele.
- ◆ Dá um jeito de falar algo engraçado no meio da classe e abaixar a bola dele.
- ■ Lamenta que o elogio não seja para você.

7 Quando seu irmão fica doente e seus pais dão bastante atenção a ele, você:

- ■ Diz que também acha que não está se sentindo bem.
- ◆ Tem uma crise de choro porque ninguém liga para você.
- ● Tenta ajudar a cuidar dele também.

8 Depois de saber que seu irmão ganhou um game superlegal, você:

- ◆ Fica chateado e avisa que vai querer um igual.
- ● Acha legal, pois sabe que ele vai adorar.
- ■ Desafia seu irmão para uma disputa para mostrar que joga melhor.

MENTO?

9 **Como você reage quando seu bicho de estimação faz festa para uma outra pessoa?**

- □■ Avisa que ele é bravo e morde, para que se afastem dele.
- □◆ Leva seu bicho para passear na mesma hora.
- □● Acha legal que ele seja tão amigável e deixa ele brincar.

10 **Quando toda a turma está falando bem de um de seus amigos, você:**

- □■ Faz o possível para mudar de assunto.
- □● Participa do papo na maior empolgação, pois ele é mesmo muito legal.
- □◆ Faz questão de lembrar a todos uma história chata, afinal ele também tem defeitos.

11 **Se um amigão vem brincar na sua casa:**

- □■ Você esconde os brinquedos de que gosta mais.
- □◆ Você não deixa ele encostar nas suas coisas.
- □● Você fica empolgado, pois é mais legal se divertir em dupla.

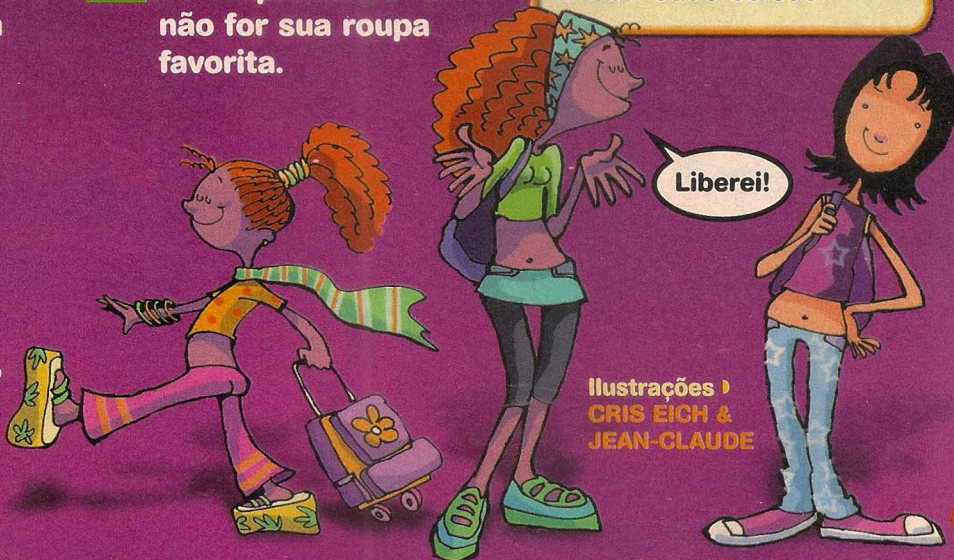
12 **Qual sua reação se alguém pede uma roupa emprestada?**

- □◆ Dá uma desculpa e não empresta.
- □● Empresta numa boa.
- □■ Só empresta se for não for sua roupa favorita.

RESULTADO

Se marcou mais □◆
Puxa, parece que você é bem ciumento. Tem dificuldade em dividir suas coisas e compartilhar os amigos e gosta de sentir todas as atenções voltadas em sua direção. Tente se controlar. Essa ciumeira pode atrapalhar as suas amizades.

Se marcou mais □■
Você sente ciúme, mas sabe que isso não é legal e se esforça para não demonstrar. Procure se soltar mais. Vai ver que é mais legal dividir as atenções do que querer tudo para você!

Se marcou mais □●
Você tem segurança e sabe que não dá para ser o centro das atenções o tempo todo. É generoso e entende que seus amigos tenham outras amizades e não se importa em dividir suas coisas.

Ilustrações CRIS EICH & JEAN-CLAUDE

Saiba mais sobre a Bienal do Livro de São Paulo e planeje um passeio legal.

FESTA DOS LIVROS

Pense em uma feira animada, cheia de livros, escritores, contadores de histórias, peças de teatro. Assim é a Bienal Internacional de Livros de São Paulo, que começa no dia 9 de março.

Ela acontece a cada dois anos e reúne tantos livros que, se fossem empilhados, formariam uma centena de arranha-céus. Quem gosta de ler encontra seus livros e autores favoritos e conhece novidades do mundo todo. E quem ainda não curte muito a leitura tem a chance de conferir centenas de opções e descobrir um tipo diferente de diversão. As atrações são tantas, que parece uma festa.

Uma das coisas mais bacanas da Bienal é que a gente pode folhear os livros à vontade e encontrar histórias, aventuras, poesias e informações em todos os formatos e cores.

Além disso, você participa de papos com escritores e desenhistas e curte shows, teatro de bonecos, contação de histórias e brincadeiras. Uma novidade deste ano será a oficina de histórias em quadrinhos, com dicas especiais para crianças.

Fale com seus pais e com a turma da escola e combine uma visita. A entrada é gratuita para menores de 12 anos. No caso de escolas que agendem o passeio, professores e alunos não pagam ingresso.

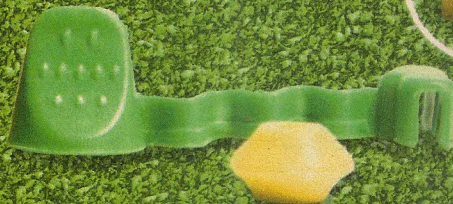
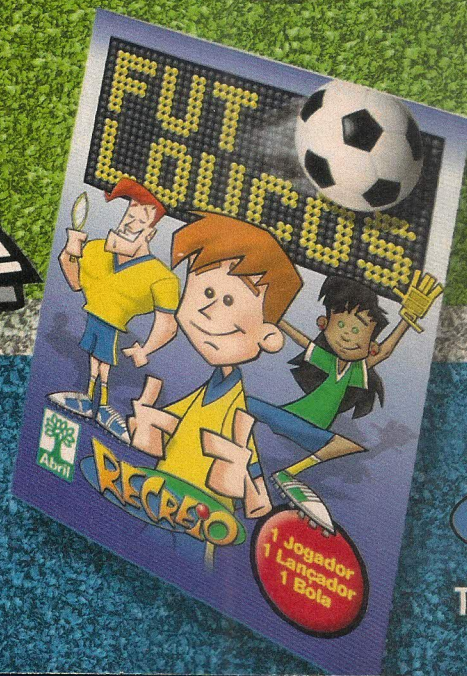
MAPA DA DIVERSÃO

Quando ▸ de 9 a 19 de março.
Horário ▸ das 10 às 22 horas.
Onde ▸ parque do Anhembi São Paulo – SP.
Ingressos ▸ 10 reais. Grátis para menores de 12 anos e maiores de 60 anos e para visitação escolar agendada.
Informações ▸ www.feirabienaldolivro.com.br

VOCÊ SABIA QUE...

- Há bienais do livro na Bahia, Rio de Janeiro e Pernambuco?
- No mês da feira, vários locais recebem livros para doação? Informe-se no site e colabore, espalhando a idéia na escola.
- A idéia de fazer a Bienal surgiu em 1950? No começo, só havia barracas pelo centro de São Paulo. Em 1970, houve a primeira Bienal Internacional, com gente do mundo todo.

Veja dicas de lançamentos que vão bombar na Bienal: www.recreionline.com.br

Texto ▸ EDUARDO PERÁCIO
Ilustração ▸ ROGÉRIO DOKI

ELE VAI DAR UM BANHO

Goleiros em alerta: Beto Banheira está na área!

Beto Banheira é habilidoso e promete dar trabalho à turma da defesa. Treine combinando as habilidades de cada um de seus jogadores com os lançadores para fazer jogadas de efeito e boas defesas. Veja dicas para brincar.

A bola é do adversário!

1. Chame um amigo para uma disputa. Juntem os campos e posicionem as traves uma de cada lado. Tirem a sorte para definir quem vai começar a escolha de jogadores. Alternadamente, cada participante escolhe um dos FutLoucos para sua equipe.

2. Tirem a sorte de novo e quem ganhar escolhe se quer definir seu campo ou dar a saída com a bola. Em seguida, cada um posiciona seu goleiro e coloca um jogador em seu próprio campo e os demais no campo do adversário.

3. O goleiro do time que vai dar a saída lança a bola, tentando acertar de cara o gol adversário ou passá-la a alguém de sua equipe. Se acertar um companheiro, ele lança a bola para o gol ou para outro jogador do seu time. Mas, se ele acertar um personagem do adversário, perde a bola. Aí, a outra equipe começa o contra-ataque, seguindo as mesmas regras. Vence quem fizer mais gols após 15 minutos de jogo.

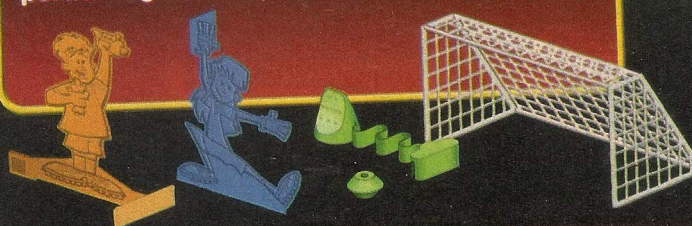
BETO BANHEIRA

PERFIL
É o cara mais animado e festeiro do grupo. Está sempre pronto para um passeio ou uma balada.

PONTOS FORTES
Tem ótimo arranque e aproveita as oportunidades de gol.

PONTOS FRACOS
Não se movimenta muito em campo e não marca ninguém.

TIPO DE CHUTE
Para cima, de altura mediana.

Na edição 311, a **RECREIO** trouxe mais uma trave para montar, a goleira Ana Trave, o jogador Caco Fominha, um lançador e uma bola. Com todas as peças da coleção, sua brincadeira fica mais divertida. Se você perdeu alguma edição, peça a seu jornaleiro.

Monte sua seleção de craques para curtir Winning Eleven 9 no PSP.

DE OLHO NA TAÇA

A nova versão deste clássico de futebol tem amistosos, ligas (com vários clubes do mundo), treinos livres e modo de edição, para você soltar a criatividade e mudar características do game.

Com a bola rolando, você dá toques curtos, enfiadas de bola, faz lançamentos e dribles. Na frente do gol, os jogadores dão peixinhos, voleios, chutes fortes e muito mais.

Mas não espere moleza: os adversários estão sempre prontos para empurrar, usar o corpo e até dar carrinhos nas horas mais difíceis. Na sua vez de se defender, pressione os adversários para conseguir a bola e sair no contra-ataque.

Como bom técnico, fique de olho no menu para mudar a escalação, fazer substituições e alterar estratégias para pegar o outro time desprevenido. Use também a opção de treino livre para desenvolver novas jogadas, aprender fintas e descobrir as melhores maneiras de atacar.

Depois de treinar, desafie os amigos para jogar em rede. E aí vale tudo: jogo entre seleções, clubes e até seleção contra clube. Escolha seu time preferido e corra em busca da vitória!

Os chutes de primeira podem pegar o goleiro de surpresa.

Tome a frente da zaga para dominar a bola e lançá-la.

Faça testes para descobrir seu estilo de bater as faltas.

Fique ligado: cruzamentos são ótimas opções para se chegar ao gol.

Os craques famosos fazem as jogadas mais bonitas.

Se o goleiro estiver adiantado, tente bater bem por cima dele.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

Texto ▸ DANIEL NIEUWENHUIZEN

QUIETO E FOFINHO

Descubra por que o coala faz parte da mesma turma que o canguru.

O coala tem jeito de urso de pelúcia, mas não se engane: de urso, ele não tem nada. É um marsupial e, como o canguru e o gambá, possui uma bolsa para carregar seus filhotes.

Preguiçoso, ele passa a maior parte do tempo agarrado ao tronco liso dos eucaliptos, escondido dos predadores. Quando anda em terra firme, é superdesajeitado, mas, se tem de cruzar um rio, prova que é ótimo nadador.

Os coalas só vivem na Austrália, em regiões onde há eucaliptos, porque se alimentam apenas das folhas dessa árvore. Retiram delas até a água de que precisam. Tanto que o nome *koala* vem dos dialetos de antigos povos australianos e significa *sem beber*.

Como a sua dieta não fornece muitos nutrientes, o coala desenvolveu táticas para economizar energia. Para começar, descansa mais ou menos 18 horas por dia. No frio, treme bastante, pois o movimento dos músculos gera calor. Já no verão, respira mais para regular a temperatura do corpo e faz menos xixi, para não ficar desidratado.

A maioria dos coalas vive solitária. A fêmea e o macho só se juntam na época do namoro. Depois do acasalamento, em geral nasce só um filhote. O bebê se desloca até a bolsa da mãe e fica lá, como se estivesse dentro de uma mochila. Quando acaba de se desenvolver, sai do seu refúgio e procura uma boa árvore para morar e encarar o mundo.

As patas da frente têm cinco dedos com longas garras. Dois deles são opostos aos demais e ajudam o bicho a se fixar em troncos.

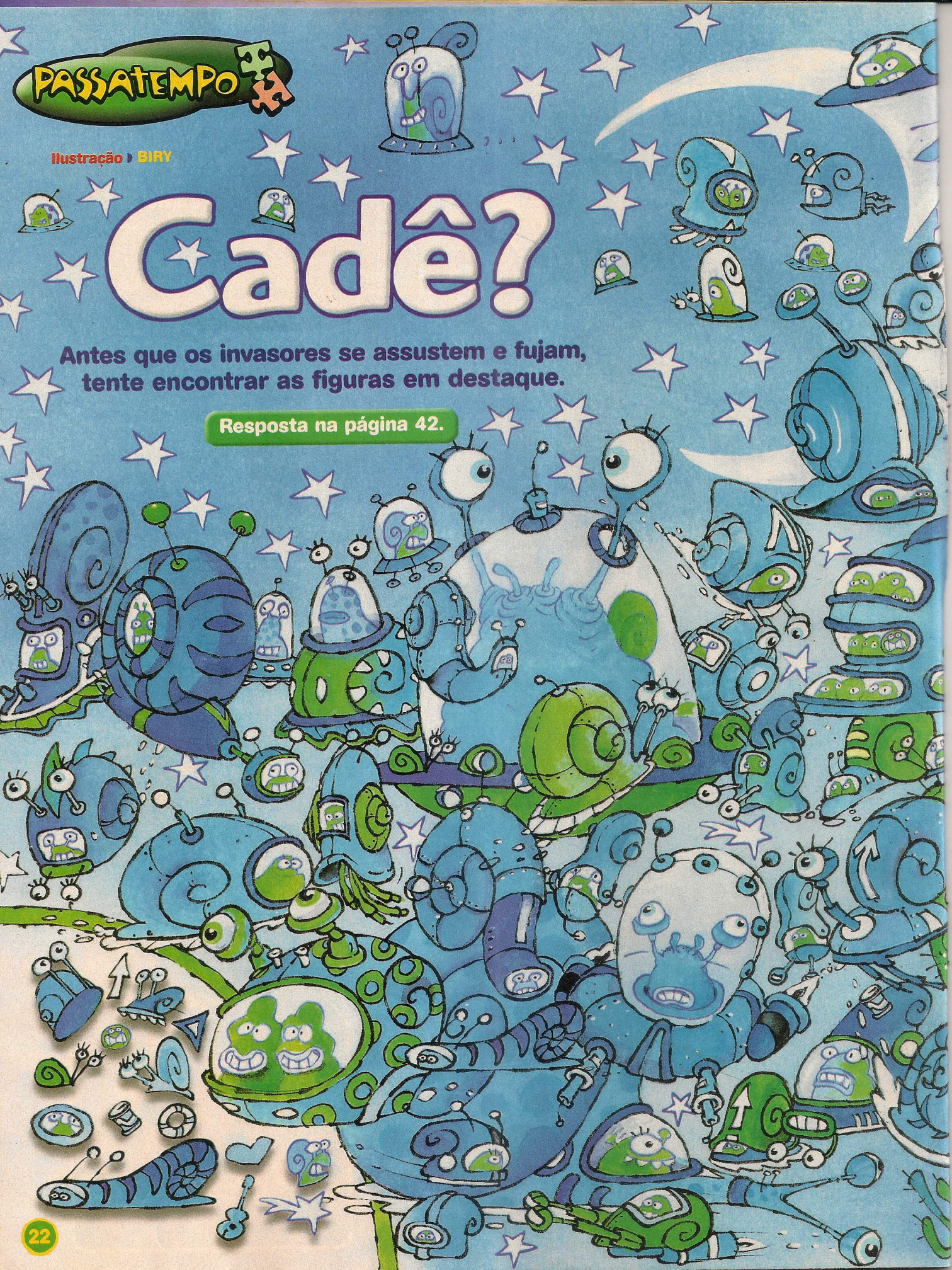
Texto JULIA MOIÓLI

A ficha do bicho

Tamanho cerca de 60 centímetros.
Peso até 13,5 quilos.
Tempo de vida até 20 anos.
Tempo de gestação de 25 a 35 dias.

JEAN GALVÃO

As orelhas grandes e redondas ficam no topo da cabeça e garantem uma audição aguçada para perceber os predadores.
Os olhos dão uma boa idéia de profundidade e distância, facilitando a movimentação entre os galhos.
O olfato é muito desenvolvido. Antes de comer, ele cheira as folhas para ter certeza de que não são tóxicas.
Os pêlos são acinzentados ou marrons e brancos nas áreas do pescoço, do peito e das orelhas. Os coalas das regiões mais frias costumam ter pêlos mais longos do que os das regiões quentes.
As patas traseiras possuem cinco dedos fortes. O único sem garras é o polegar.
Só a fêmea tem o marsúpio, uma bolsa com entrada escondida por baixo do corpo, que abriga os filhotes nos primeiros meses.
Veja no site da RECREIO como os filhotes se desenvolvem!
DANIEL J COX / GETTY IMAGES
JOSEPH VAN OS/ GETTY IMAGES
CONSULTORIA: HERTZ FIGUEIREDO DOS SANTOS (zoólogo da USP de Ribeirão Preto).

PASSATEMPO
Ilustração BIRY
Cadê?
Antes que os invasores se assustem e fujam, tente encontrar as figuras em destaque.
Resposta na página 42.

OS CARACÓIS ESTÃO CHEGANDO! ESTÃO CHEGANDO OS CARACÓIS...
¡INVASÃO ALIENÍGENA!

MAIOR E MENOR

CAMPEÕES ANIMAIS

Confira quais são os bichos recordistas em tamanho.

Texto NOÊMIA LOPES

CONSULTORIA: CLAUDIO GONÇALVES TIAGO (biólogo do CEBIMAR/USP).

Só dá ela!

Maior mamífero, animal mais barulhento e maior bicho que já viveu na Terra. Todos esses títulos são da baleia-azul, que pode passar de 30 metros de comprimento e pesar cerca de 150 toneladas. Os filhotes já nascem com jeito de gente grande: têm 7 metros e 3 toneladas!

Quando ela respira, emite um som mais forte do que o de um jato. Ela é encontrada em regiões profundas de todos os oceanos e vive 90 anos.

Essa gigante come pequenos crustáceos e plâncton. No lugar de dentes, possui uma barbatana que é como um filtro. Quando quer comer, engole um monte de água, que passa pela barbatana e deixa minúsculos seres presos por lá. Então a baleia termina a refeição empurrando tudo para dentro com a língua.

FOTO: AGB PHOTO LIBRARY

Pequenos e poderosos

O grupo dos menores animais do mundo faz parte do cardápio da baleia-azul. É o plâncton, formado por seres microscópicos que vivem nas águas de rios, lagos e mares. Há espécies com menos de 0,05 milímetro. Eles são fundamentais para manter o equilíbrio da vida no planeta, pois servem de alimento para vários peixes e mamíferos. Alguns tipos emitem luz e deixam um rastro cintilante na água.

FOTO: MINDEN PICTURES

OBA! HORA DO LANCHE

Texto ▸ CLÁUDIO FRAGATA
Ilustrações ▸ ROGÉRIO DOKI

Veja por que é importante recarregar as baterias do seu corpo.

Quem não gosta da hora do lanche? É nesse intervalo que a gente encontra a turma, se diverte, conversa e come, é claro! É fundamental fazer paradas ao longo do dia para repor a energia do corpo.

Em todas as refeições, temos de combinar os nutrientes para que o organismo receba um pouco de tudo o que precisa. Assim, se você freqüenta a cantina da escola, fique esperto para não pedir sempre as mesmas coisas, pois a falta ou o excesso de certos alimentos podem causar doenças como diabete e obesidade.

Além de escolher os alimentos, é legal comer nas horas certas. Para começar bem o dia, todo mundo precisa tomar café da manhã, por exemplo. Ou seja, nada de sair da cama e ir direto para a escola. Levante um pouco antes e tome seu café. Depois, coma o lanche, almoce, faça um lanche à tarde e prefira comidas leves no jantar.

MONTE SEU CARDÁPIO

Conheça cada grupo de alimentos e escolha tipos variados para ter uma dieta equilibrada:

Energéticos ▸ Dão energia para a gente correr, brincar e pensar. Estão nessa turma os carboidratos e os açúcares, encontrados no pão, macarrão, milho, arroz, frutas e doces. Outra fonte de energia são as gorduras, como a manteiga, o chocolate e o azeite. É bom comer alimentos ricos em carboidratos e gordura,

mas sem exagero, pois a energia que não é gasta se acumula no corpo em forma de gordura. Com o tempo, esse excesso faz mal à saúde.

Construtores ▸ As células do corpo estão sempre se renovando e esses alimentos permitem que elas se formem e se fortaleçam. É assim que a gente cresce. Por isso ponha no seu cardápio proteína animal, como carnes, peixes, ovos, leite e queijo. E proteína vegetal, como soja, feijão e amendoim.

MENOS!

Confira a lista de alimentos que **não** devem estar todos os dias no seu lanche:

- Chocolate
- Salgadinhos
- Balas
- Frituras
- Doces
- Bolos
- Refrigerantes
- Chiclete
- Isotônicos

Reguladores ▸ Perfeitos para fazer um prato colorido e gostoso, são as verduras, legumes, frutas e outros alimentos que possuem vitaminas, fibras e minerais como ferro, cálcio e potássio. Eles ajudam os órgãos a funcionar direito, nos mantêm protegidos de doenças e também ajudam no crescimento.

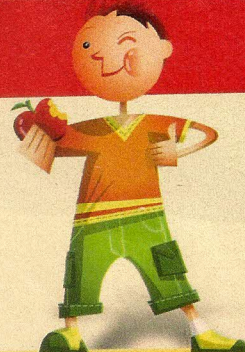
Alguns itens aparecem em mais de um grupo. É o caso das frutas, por exemplo, que têm fibras, vitaminas, sais minerais e açúcar e por isso são tão saudáveis.

Lembre-se de combinar alimentos de vários tipos no lanche da escola. Pode ser melhor ainda se você mesmo preparar. Confira algumas receitas e convide a turma para provar. Depois, a cada dia, um colega pode trazer um lanche para os outros.

DICAS ESPERTAS

- Use lancheira térmica e um recipiente com gel congelado para evitar que os alimentos se estraguem.
- Outra solução para conservar alimentos é colocar entre eles uma caixinha de suco congelado.
- Só leve leite e suco em embalagem longa vida.
- Leve uma porção pequena de cereais em flocos e misture ao copo de leite gelado que compra na lanchonete.
- Prove sucos diferentes, pois cada fruta tem sua combinação de vitaminas e nutrientes.
- Quando estiver com pressa para sair para a escola, pegue uma maçã ou uma banana e coloque na mochila.
- Antes de praticar esportes, coma uma barrinha de cereais.
- Não coloque comida demais na lancheira.

TUDO DE BOM!

Confira receitas para preparar lanches que vão fazer o maior sucesso na escola.

Para a turma toda

Você vai precisar de:

- 1 **pão italiano** redondo pequeno
- 4 colheres (sopa) de **maionese**
- 1/2 **beterraba** ralada
- 2 bolas de **mussarela de búfala**
- 2 **ovos cozidos**
- 1 xícara (chá) de folhas de **espinafre**

- Corte uma tampinha do pão e retire parte do miolo. Passe metade da maionese. Forre com a beterraba e coloque fatias de mussarela.
- Corte os ovos, misture com o restante da maionese e coloque no pão. Lave o espinafre e coloque por cima.
- Feche o pão com a tampa. Corte vários sanduíches, embrulhe em filme plástico e leve em lancheira térmica com gel congelado.

Wraps especiais

Você vai precisar de:

- 1 **pão sírio**
- **cream cheese**
- **alface crespa**
- 1/2 **cenoura** pequena ralada
- 1 **tomate** cortado em rodelas finas
- 2 fatias de **queijo prato**
- 2 fatias de **peito de peru** defumado

- Abra o pão com a faca. Espalhe um pouco de cream cheese sobre cada círculo.
- Lave bem as folhas de alface e coloque-as sobre o pão. Acrescente o queijo, a cenoura, o tomate e o peito de peru. Enrole cuidadosamente como se fosse um rocambole e corte em fatias. Embrulhe em filme plástico.

Bolo de maçã

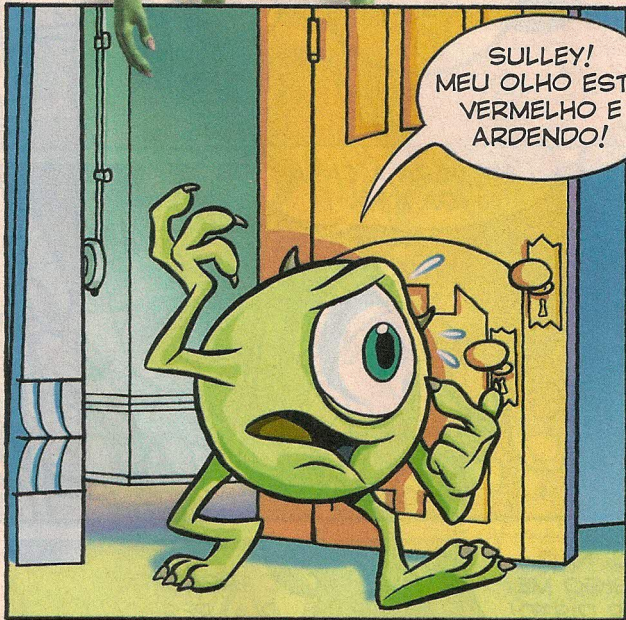
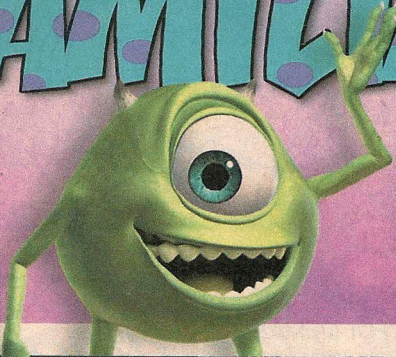
Você vai precisar de:

- 1 xícara de **leite**
- 2 colheres (chá) de **suco de limão**
- 1 xícara (chá) de **aveia em flocos**
- 2 **ovos**
- 2 colheres (sopa) de **óleo**
- 6 colheres (sopa) de **açúcar**
- 1/2 xícara (chá) de **farinha de trigo**
- 1 **pitada de canela**
- 1/2 colher (chá) de **fermento**
- 1/2 xícara (chá) de **maçã picada**

- Misture o leite e o suco de limão. Deixe repousar por 1 minuto. Junte a aveia e deixe por mais 5 minutos. Junte os ovos, o óleo, o açúcar e misture. Em separado, misture a farinha com a canela e o fermento. Junte tudo e misture. Acrescente a maçã.
- Unte com margarina fôrmas para microondas. Despeje a massa, polvilhe com aveia e leve ao forno por 3 minutos. Deixe descansar por 1 minuto. Desenforme e jogue cobertura de chocolate.

FOTOS: LEO FELTRAN

Disney·PIXAR
MONSTROS S.A.

TAMANHO-FAMÍLIA

RÁDIO PORQUINHO
NUMA MANHÃ...
PUXA, TURMA, QUE FESTÃO ONTEM, HEIN?
NOSSA! FOI DEMAIS MESMO!
TOY STORY
ACHO BOM QUE OS AMIGOS DO ANDY NÃO VENHAM AQUI TODO DIA... MINHA BATERIA NÃO RESISTIRIA...
E ONDE ESTÁ O ANDY?
FOI PARA A CASA DA AVÓ.
OBA! ENTÃO PODEMOS DESCANSAR! UFA!
QUERO TIRAR ESTE PESO DAS MINHAS BOTAS...
E EU VOU ME ESTICAR O DIA TODO!
UAU, NÃO CONSIGO ME LIVRAR DISTO!
CALMA, EU AJUDO!
TARATATÁ! OLÁ, PESSOAL! ESTÃO TODOS PRONTOS PRA AGITAR? ENTREM NA ONDA DA RÁDIO PORQUINHO, A RÁDIO MAIS ANIMADA DE TODA A CIDADE!

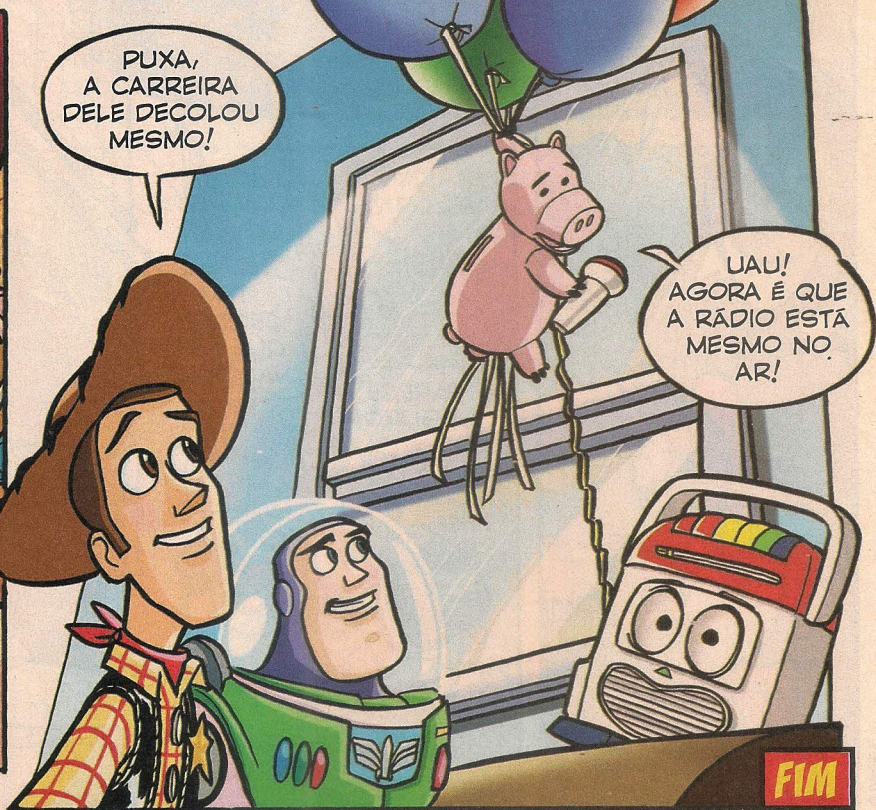
ENTÃO...

VOCÊ PODE SEGURAR ISTO?

É CLARO!

PUXA, A CARREIRA DELE DECOLOU MESMO!

UAU! AGORA É QUE A RÁDIO ESTÁ MESMO NO AR!

FIM

EH, EH! É SEMPRE A MESMA HISTÓRIA, NÉ, LITTLE?

QUANDO VAI PARAR COM OS ALARMES FALSOS?

VOCÊS É QUE SABEM! EU AVISEI!

TEM CERTEZA QUE NÃO VAI CAIR?

PARECE SEGURO!

FIM

Disney
KIM POSSIBLE

PISANDO NA BOLA

NÃO PRECISAVA VIR AO TREINO DAS CHEFES DE TORCIDA, RON.

TÁ BRINCANDO, KIM? TENHO QUE OBSERVAR VOCÊS PRA MELHORAR MEUS MOVIMENTOS COMO MASCOTE!

TÁ, MAS NÃO ATRAPALHE AS MENINAS DO FUTEBOL. ELAS TÊM UM JOGÃO AMANHÃ!

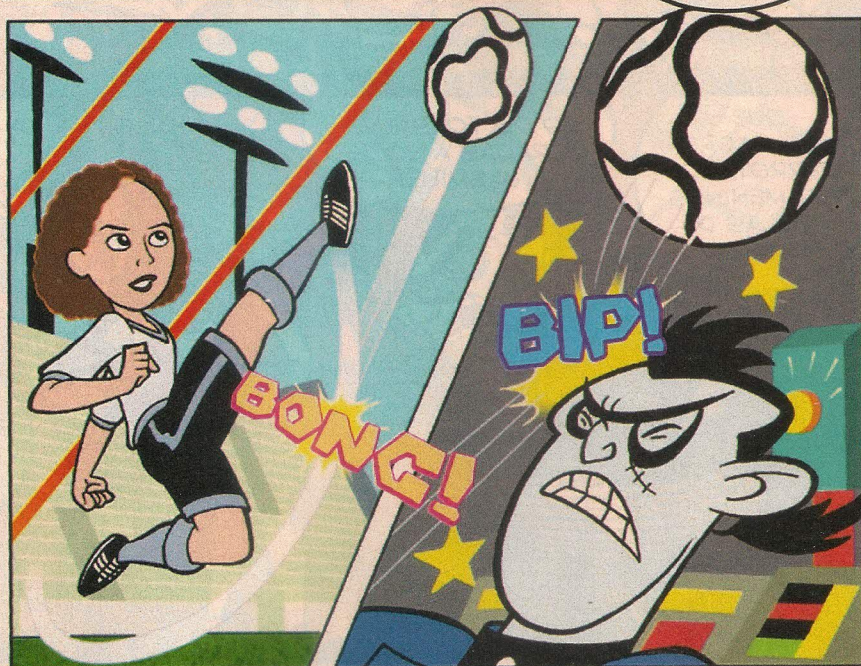
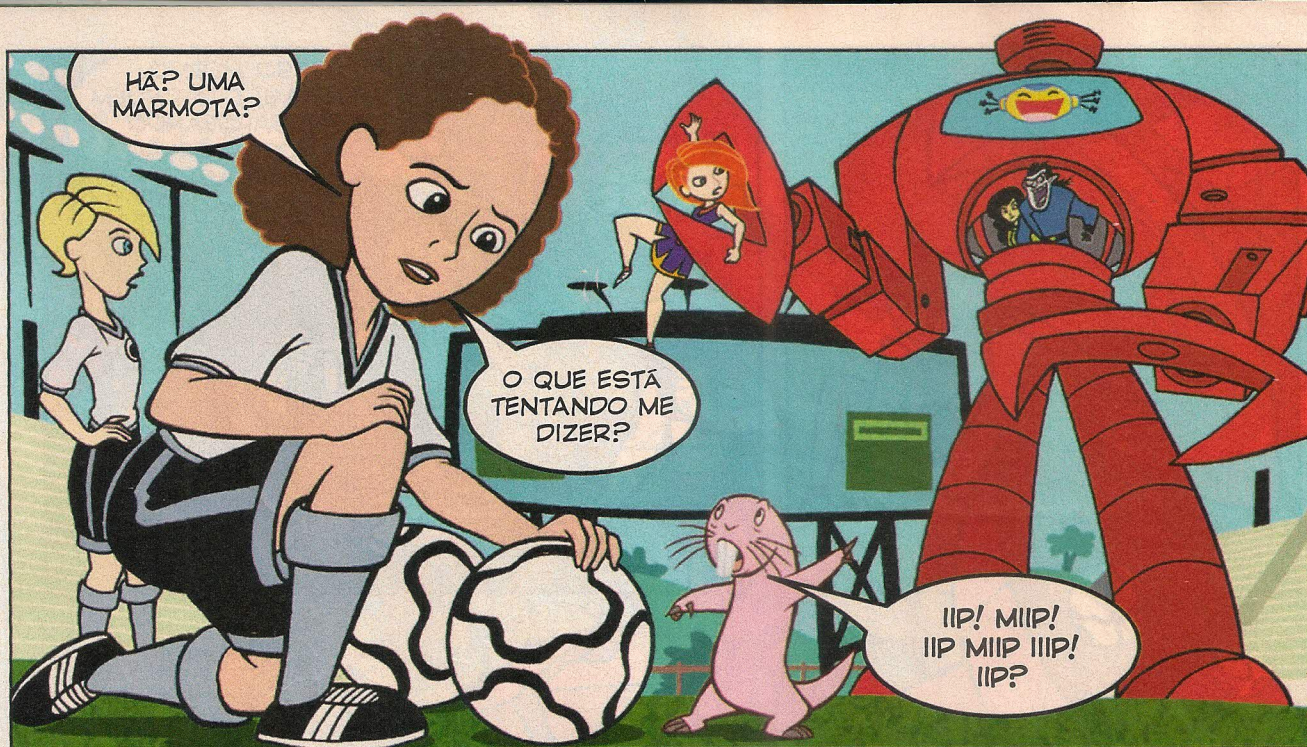
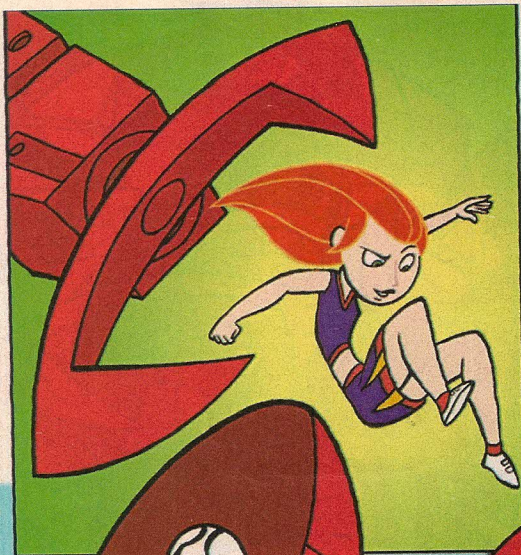
ENTÃO...
AH! FINALMENTE VOU PEGAR A KIM POSSIBLE!
EI! NÓS VAMOS! EU TAMBÉM ESTOU AQUI.
QUIETA, SHEGO.
DRAKKEN... E UM ROBÔ GIGANTE!
E AGORA, KIM POSSIBLE, DIGA OLÁ PRAS GARRAS DO MEU ROBÔ!
GLUP!
ESTOU SEM MEUS EQUIPAMENTOS! DROGA!
EU NÃO TROUXE NEM O KIMMUNICADOR!
DÁ PRA PÔR MAIS UMA SALSICHA NESTE CACHORRO-QUENTE?
?
IIP!

HÃ? UMA MARMOTA?
O QUE ESTÁ TENTANDO ME DIZER?
IIP! MIIP! IIP MIIP IIIP! IIP?

O QUE FOI, JASMINE?
JÁ SEI! VENHAM, TEMOS DE DERRUBAR AQUELE ROBÔ!

QUEREM JOGAR BOLA, HEIN?
SHEGO, ATIVE O LASER!

CUIDADO!

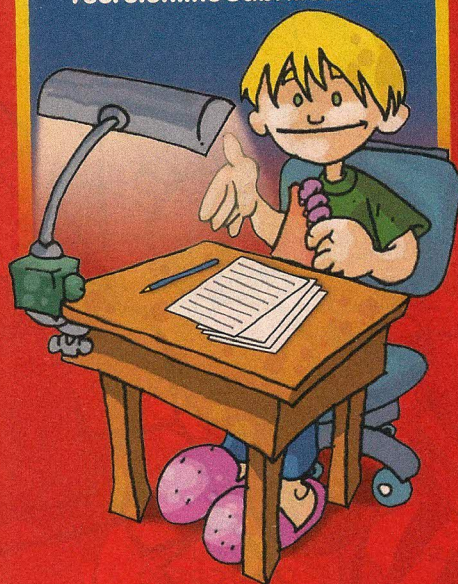
BONG!
BIP!

ISSO MESMO, MENINAS! CONTINUEM BOMBARDEANDO O ROBÔ COM AS BOLAS!
CRASH!
QUE HUMILHAÇÃO! DERROTADO POR MENINAS E BOLAS DE FUTEBOL!
O DIA FOI SALVO GRAÇAS A VOCÊ, JASMINE!
A GENTE TRABALHA EM EQUIPE, KIM!
ACHO QUE JÁ COMPREI BASTANTE COMIDA. QUANDO COMEÇA A AÇÃO, GAROTAS?
FIM

PASSATEMPO
Fique de olho
Ilustração ALEXANDER
Será que você consegue descobrir qual das bolinhas não tem par?
Resposta na página 42.
37

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

Piadinhas

O que o copo disse para a colher?
Estou vidrado em você.
Carolina Corrêa
Bauru - SP

O que é preto e branco, verde, preto e branco?
Duas zebras brigando na grama.
Stephanie Soares Coelho
Gaspar - SC

Como é o sabor do peixe-elétrico?
Chocante!
Eric Araújo, 9 anos
Belém - PA

Como se faz para afundar um submarino?
É só bater na porta e esperar alguém abrir.
Cláudia Machado, 9 anos
Londrina - PR

O que o lençol disse para a cama?
Fique tranqüila porque eu dou cobertura.
Camila Montes
São José - SC

Por que sempre encontramos as coisas no último lugar em que procuramos?
Porque só aí paramos de procurar!
Alexandre César Ribeiro
Goiânia - GO

Não tem começo, não tem fim e não tem nada no meio. O que é?
Um donut.
Juliana Renzo Colameo, 10 anos
Por e-mail

Como fazer para o peixe parar de cheirar mal?
É só tapar o nariz dele.
Alan Souza Noronha, 10 anos
Por e-mai

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Luiz Felipe D'Avilla
Diretor de Núcleo: René Agostinho

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórteres: Julia Moióli e Noêmia Lopes
Designers: Andrea Naliato, Fabio Bertolozzi e Rogério Maroja
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Anderson Faria e Elisabete Nagahama (arte) e Ronny Marinoto (texto)

NÚCLEO DE INTERNET JOVEM
Redatora-Chefe: Goretti Tenório
Editor Assistente do Site RECREIO: Eduardo Perácio
Editora Assistente: Fabiana Miolo
Webmasters: André Luiz Pereira e Denis V. Russo
Estagiária: Fabiane Zambon
www.recreionline.com.br

Apoio Editorial: Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza **Correspondente Internacional:** Ruth de Aquino

PUBLICIDADE CENTRALIZADA Diretores: Mariane Ortiz, Sandra Sampaio, Sérgio R. Amaral **Executivos de Negócio:** Eliane Pinho, Letícia Di Lallo, Maria Luiza Marot, Marcelo Cavalheiro, Marcelo Dória, Nilo Bastos, Pedro Bonaldi, Robson Monte, Rodrigo Toledo, Sueli Cozza, Vlamir Aderaldo, Wlamir Lino **PUBLICIDADE REGIONAL Diretor:** Jacques B. Ricardo **PUBLICIDADE RIO DE JANEIRO Diretor:** Paulo Renato Simões **PUBLICIDADE UN CULTURA JOVEM Gerente de Publicidade:** Fernando Sabadin **Executivos de Negócio:** Analucia Bertola, João Eduardo Dias, Larissa Ceravolo, Luiz Carlos Rossi, Luis Fernando Lopes, Rogério Ponce de Leon (RJ), Vera Robles Reis **Gerente de Classificados:** Marco Bulara **MARKETING E CIRCULAÇÃO Gerente de Marketing:** Valeska Scartezini **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **Assistente de Marketing:** Eduardo Dias **Gerente de Circulação Avulsas:** Francisco Anselmo **Gerente de Circulação Assinaturas:** Bárbara Miklasevicius **PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES Diretor:** Auro Iasi **Gerente:** André Vasconcelos **Consultora:** Marina Bonagura **Processos:** Roberto Faccio, Jessica Ramires **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávalos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5396 **Publicidade São Paulo** www.publiabril.com.br **Classificados** tel. 0800-7012066, Grande São Paulo tel. 3037-2700 **ESCRITÓRIOS E REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE NO BRASIL: Central-SP** tel. (11) 3037-6564 **Bauru** Gnottos Mídia Representações Comerciais, tel. (14) 3227-0378, e-mail: gnottos@gnottosmidia.com.br **Belém** SRS Propaganda e Representações Ltda., tel. (91) 3272-8195, e-mail: tania.alves@veloxmail.com.br **Belo Horizonte** tel. (31) 3282-0630, fax (31) 3282-0632 **Blumenau** M. Marchi Representações, tel. (47) 3329-3820, fax (47) 3329-6191 **Brasília** Escritório: tels. (61) 3315-7554/55/56/57, fax (61) 3315-7558; Representante: Carvalhaw Marketing Ltda., tels. (61) 3426-7342/3225-2946/3223-7778/0736, fax (61) 3321-1943, fax (61) 3321-1943, e-mail: starmkt@uol.com.br **Campinas** CZ Press Com. e Representações, telefax (19) 3233-7175, e-mail: czpress@czpress.com.br **Campo Grande** Josimar Promoções Artísticas Ltda. tel. (67) 3382-2139 e-mail: jairo_ galvao@hotmail.com **Cuiabá** Fênix Propaganda Ltda., tels. (65) 9235-7446/9602-3419, e-mail: lucianooliveir@uol.com.br **Curitiba** Escritório: tel. (41) 3250-8000/8030/ 8040/8050/8080, fax (41) 3252-7110; Representante: Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (41) 3234-1224, e-mail: viamidia@viamidiapr.com.br **Florianópolis** Interação Publicidade Ltda. tel. (48) 3232-1617, fax (48) 3232-1782, e-mail: fgorgonio@interacaoabril.com.br **Fortaleza** Midiasolution Repres. e Negoc. em Meios de Comunicação, telefax (85) 3264-3939, e-mail: midiasolution@midiasolution.net **Goiânia** Middle West Representações Ltda., tels. (62) 3215-5158, fax (62) 3215-9007, e-mail: publicidade@middlewest.com.br **Joinville** Via Mídia ProjetosEditoriais Mkt.e Repres. Ltda., telefax (47)3433-2725, e-mail: viamidiajoinvillle@viamidiapr.com.br **Manaus** Paper Comunicações, telefax (92) 3656-7588, e-mail: paper@internext.com.br **Maringá** Atitude de Comunicação e Representação, telefax (44) 3028-6969, e-mail: m.atitude@uol.com.br **Porto Alegre** Escritório: tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3227-2855; Representante: Print Sul Veículos de Comunicação Ltda., telefax (51) 3328-1344/3823/4954, e-mail: ricardo@printsul.com.br ; Multimeios Representações Comerciais, tel. (51) 3328-1271, e-mail: multimeios repco@uol.com.br **Recife** MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597, e-mail: multirevistas@uol.com.br **Ribeirão Preto** tel. (16) 3964-5516, fax (16) 632-0660, e-mail: achrisostomo@abril.com.br **Rio de Janeiro** pabx: (21) 2546-8282, fax (21) 2546-8253 **Salvador** AGMN Consultoria Public. e Representação, tel. (71) 3341-4992/1765/9824/9827, fax: (71) 3341-4996, e-mail: abrilagm@uol.com.br **Vitória** tel. ZMR - Zambra Marketing Representações, tel. (27) 3315-6952, e-mail: samuelzambrano@intervip.com.br

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Núcleo Consumo:** Boa Forma, Elle, Estilo, Manequim **Núcleo Comportamento:** Ana Maria, Claudia, Nova, Faça e Venda, Viva! Mais **Núcleo Bem-Estar:** Bons Fluidos, Saúde!, Vida Simples **Núcleo Jovem:** Bizz, Capricho, Flashback, Mundo Estranho, Superinteressante **Núcleo Infantil:** Atividades, Disney, Recreio **Núcleo Cultura:** Almanaque Abril, Aventuras na História, Bravo, Guia do Estudante **Núcleo Homem:** Playboy, Vip **Núcleo Casa e Construção:** Arquitetura e Construção, Casa Claudia, Claudia Cozinha **Núcleo Celebridades:** Contigo!, Minha Novela, Tititi **Núcleo Motor Esportes:** Placar, Quatro Rodas **Núcleo Turismo:** Guias Quatro Rodas, National Geographic, Viagem e Turismo **Núcleo Tecnologia:** Info, Info Corporate **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 6, nº 312, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112
Demais localidades: 0800-704-2112 www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121
Demais localidades: 0800-701-2828 www.assineabril.com.br

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.
Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, São Paulo, SP

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Eliane Lustosa, Marcio Ogliara, Valter Pasquini
www.abril.com.br

ENIGMA

PASSATEMPO

Descubra o nome desta turma submarina.

- Golf tem duas plumas da mesma cor na cabeça.
- Keko e Niko usam colar.
- Guto é um golfinho e Milo é um aquaglub.
- Niko, Flup, Golf e Zuka têm a cor azul.
- Eskamildo usa bracelete e Zuka é o golfinho de Keko.

Ilustração SANDER

Resposta na página 42.

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

A Elisa Mitsue adora colecionar a RECREIO.
LAGUNA – SC

Quem desenhou o Dexter foi o Matheus Hertel.
ITAPEMA – SC

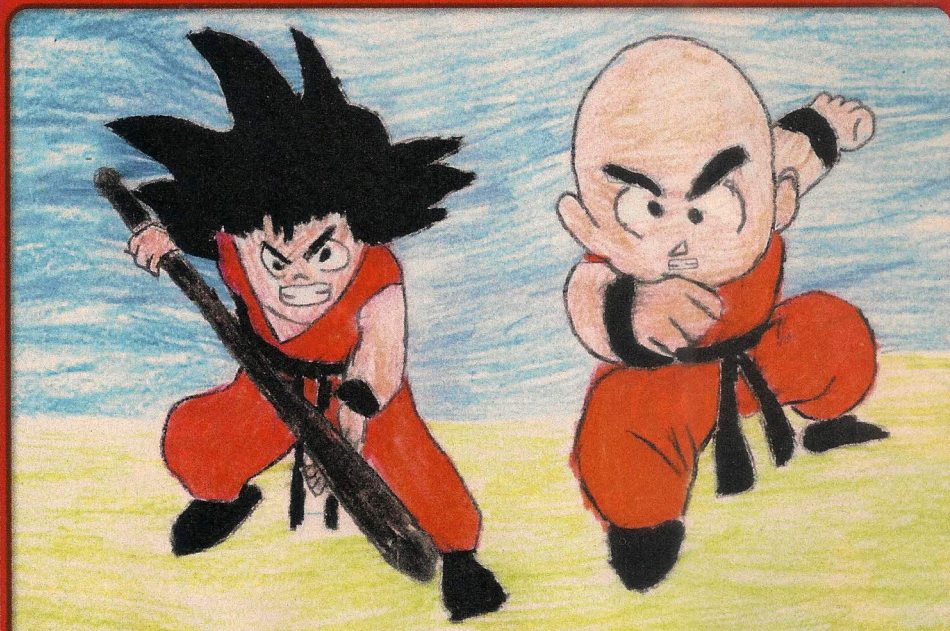
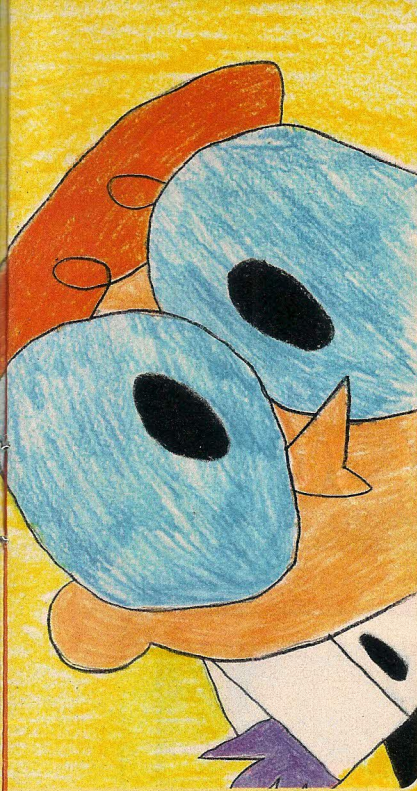
Olá, pessoal! Curto muito a revista RECREIO e adoro a seção *Bichos*! Sugiro que vocês falem sobre o jacaré e ensinem a montar um leão de papel no *Fazendo Arte*.
ISABELLE FRAGA
VITÓRIA – ES

Olá, turma! Sugiro que vocês façam uma matéria sobre animais dentuços.
Antônio Tavares Portella
RECIFE – PE

Pessoal, que tal darem dicas do jogo Robôs na seção de games?
André Felipe Belloli Freitas
CRICIÚMA – SC

Olá! Queria uma reportagem sobre a turma da Liga da Justiça.
Valteno Menezes, 11 anos
SALVADOR – BA

O Paulo Sérgio Santos e seu irmão pedem mais matérias sobre dinossauros.
NOVA FRIBURGO – RJ

O desenho é do Leonardo Gomes que adora a revista RECREIO.
CANTAGALO – RJ

O Jhony de Souza Pinto curte fazer coleções e passatempos.
ANDRADAS – MG

Olá! Queria que vocês falassem sobre as galinhas e os galos.
RAMON LOPES, 12 ANOS
CONTAGEM – MG

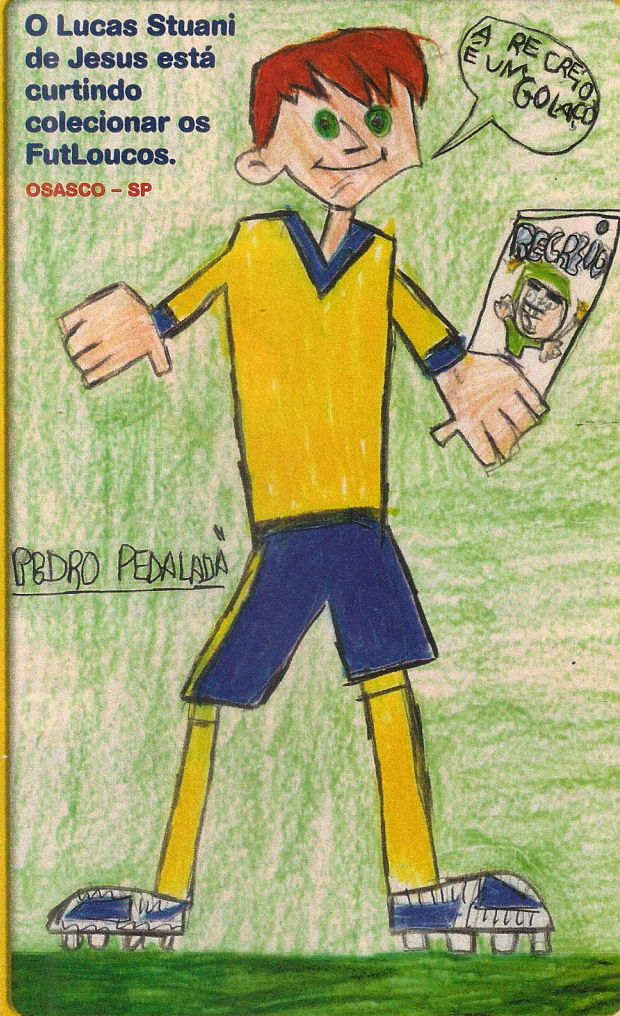
Gostaria que vocês publicassem mais dicas de sites legais.
RENATO NEVES
RIO DAS OSTRAS – RJ

Sou fã número 1 da RECREIO e me divirto muito com as piadas.
ARIANE DOS SANTOS, 9 ANOS
SALVADOR – BA

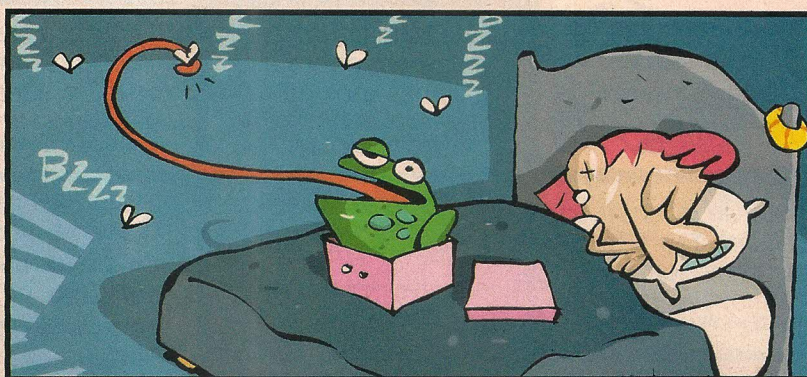
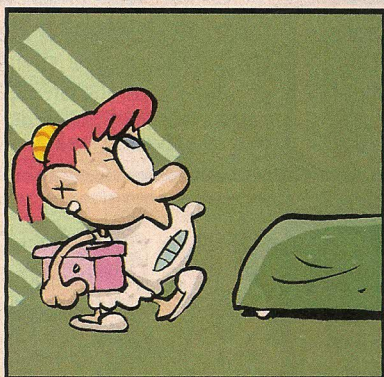
Gosto de conferir as curiosidades e fazer os passatempos.
ALINE POLIANA G. FONSECA
BELO HORIZONTE – MG

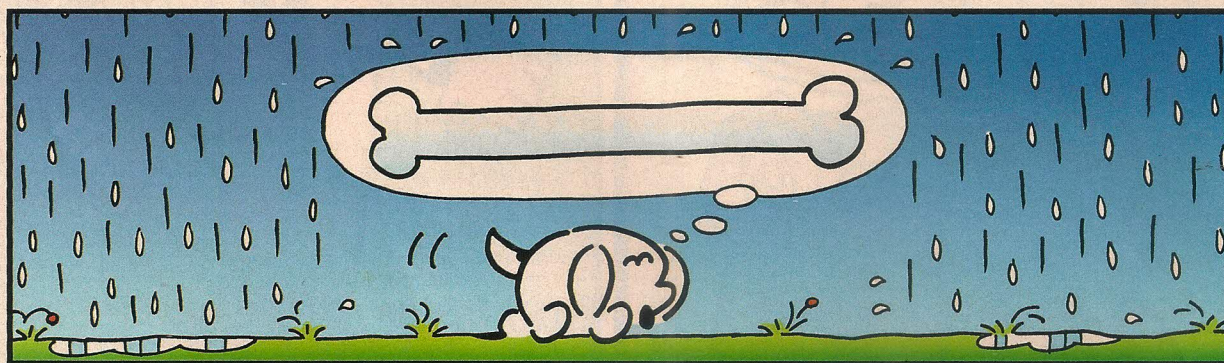
Quem desenhou este gato divertido foi a Vitória Mai Miquelino.
IPORÁ – GO

O Lucas Stuani de Jesus está curtindo colecionar os FutLoucos.
OSASCO – SP

TIRINHAS?!

Anabel

por Lancast

Animatiras

por Jean Galvão

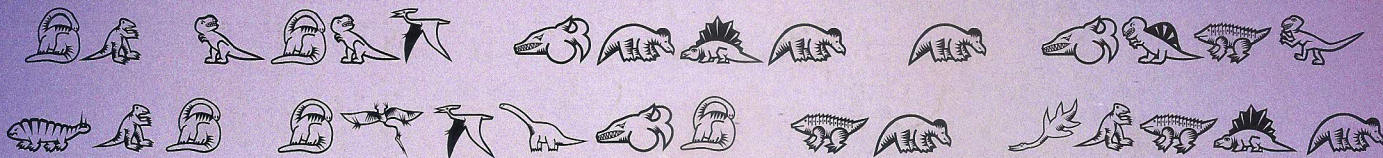
Gordura

por Verde

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23

Página 37

Página 39

- A › FLUP
- B › NIKO
- C › GUTO
- D › MILO
- E › ESKAMILDO
- F › GOLF
- G › KEKO
- H › ZUKA

Decifre o código acima e descubra a mentira do monstrengo.
Porque na sua imaginação tudo pode acontecer. Menos ficar sem o delicioso sabor de Tang.

Resposta: Eu bebi todo o Tang que existe no mundo.

Mãe sempre sabe

OGILVY